

# ЛЕГЕНДЫ

## ГОРОДА ГАНГСТЕРОВ

от 18  
ЛЕТ

### ОСНОВНАЯ КНИГА ПРАВИЛ

*«Братья мои, я собрал вас, чтобы поделиться грандиозными планами на будущее.*

*Наша семья уже заставила с собой считаться, но довольно ли нам этого? Что, если мы приберём к рукам весь этот прекрасный город? Возьмём последний оплот, где сосредоточена истинная власть, — офис мэра. А для начала заявим о себе везде, где только можно. Добъёмся того, чтобы люди не только уважали наше имя, но и боялись его — как и должно быть!»*



# СОСТАВ ИГРЫ

## 171 КАРТА

35 карт приспешников

Специализация



Рубашка



20 карт 1-го уровня  
(1 специализация)

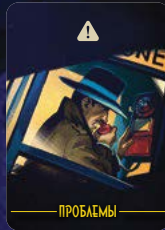


10 карт 2-го уровня  
(2 специализации)



5 карт 3-го уровня  
(3 специализации)

23 карты  
проблем



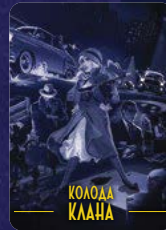
ПРОБЛЕМЫ

1 памятка



НАЧАЛО РАУДА

1 карта  
колоды клана



КОЛОДА КЛАНА

1 карта запаса  
приспешников



ЗАПАС ПРИСПЕШНИКОВ

110 карт сценария



16 карт сценария  
«Руки вверх!»



17 карт сценария  
«Гонка во спасение»



14 карт сценария  
«Воздай ближнему»



15 карт сценария  
«Ставок больше нет!»



23 карты сценария  
«Дела семейные»



25 карт сценария  
«Борьба за власть»



1 жетон  
первого игрока



15 фишек



8 кубиков (7 белых и 1 красный)

Страна «Не контролируется» Страна «Контролируется»



1 жетон полиции



1 часы



15 мешков денег



1 машина клана



1 фургон полиции



1 рычаг  
коробки передач



1 жетон дохода



1 книга  
сценариев

3 двусторонних  
плашета сценариев



1 пистолет  
клана



1 пистолет  
бунтовщиков



1 кружка



1 сейф



10 фишек казино



1 блокирующий  
жетон



1 жетон кампаний



12 жетонов  
поддержки

## КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ И ЦЕЛЬ ИГРЫ

«Легенды города гангстеров» — это кооперативная игра для 1–4 игроков, основанная на классических бульварных романах о гангстерах 1920-х и 1930-х годов. Во время этого приключения вы возьмёте роль мафиозного босса, желающего захватить власть и контроль над городом, а в последнем сценарии — победить на выборах мэра. Но сначала вам предстоит завершить первые две главы, чтобы создать себе репутацию и привлечь в ряды клана самых грозных приспешников в городе, которые помогут исполнить ваш амбициозный план.

Игра «Легенды города гангстеров» состоит из 3 глав, а каждая глава является новым сценарием. В дополнение к этой книге правил, общей для всех сценариев, у каждого сценария есть свои собственные особые правила, описанные в книге сценариев.

Ваша цель в первых двух сценариях — это получить как можно больше очков репутации, на которые вы сможете привлечь

новых, сильных приспешников. Ваши приспешники формируют колоду клана. Набрав в свою колоду клана достаточное число приспешников 2-го и 3-го уровня, вы сможете с уверенностью рассчитывать на успех в последнем фиксированном сценарии «Борьба за власть».

Полный цикл игры включает следующие этапы:

- Глава I.** Выберите и сыграйте первый сценарий.
- Перерыв — завербуйте новых приспешников.
- Глава II.** Выберите и сыграйте второй сценарий.
- Перерыв — завербуйте новых приспешников.
- Глава III (финал).** Сыграйте сценарий «Борьба за власть», чтобы попытаться победить на выборах и успешно завершить игру.



Вероятно, полное прохождение займёт у вас несколько игровых встреч. Когда вы завершите один из двух предварительных сценариев, вам нужно лишь сохранить свою колоду клана, и в следующий раз вы сможете продолжить с того же места, где остановились.



# ПОДГОТОВКА

Перед началом первой главы сформируйте из 20 карт приспешников 1-го уровня **колоду клана**. Остальные карты приспешников 2-го и 3-го уровня (10 и 5 карт соответственно) сформируют **колоду запаса приспешников**. Карты крота и бухгалтера (без значков специализации в левом верхнем углу) потребуются только для сценария «Дела семейные» — пока отложите их. Затем выберите сценарий, чтобы начать первую главу, и разложите игровые элементы, как указано ниже.



1. Поместите планшет выбранного сценария посередине стола. Для первой игры мы рекомендуем начать со сценария «Руки вверх!» и используем этот сценарий в качестве примера подготовки.
2. Перемешайте колоду клана и поместите её лицевой стороной вниз на ячейку со значком .
3. Каждый игрок берёт 3 карты из колоды клана — это его начальная рука (карты на руке всегда скрыты от других игроков).
4. Положите сверху на колоду запаса приспешников карту запаса приспешников и отложите колоду в сторону: она понадобится вам лишь в конце сценария.
5. Замешайте карты проблем в колоду и поместите её лицевой стороной вниз на ячейку со значком .
6. Поместите памятку, жетон первого игрока, 15 фишек и 8 кубиков рядом с планшетом сценария.
7. Следуйте особым указаниям для выбранного сценария, чтобы завершить подготовку.



## ХОД ИГРЫ

Все сценарии разыгрываются по раундам. Разыгрывайте раунды один за другим, пока одно из условий конца сценария не будет выполнено. Эти условия всегда определяются сценарием.

«Легенды города гангстеров» — это кооперативная игра, где все игроки находятся на одной стороне и должны сотрудничать и согласовывать свои действия друг с другом. При этом последнее слово всегда за игроком, чей сейчас ход, — активным игроком. Общение между игроками должно быть ограничено сообщением своих намерений, но игроки не должны раскрывать свои карты или их содержание. Например, разрешается делать общие комментарии, такие как «Оставьте это испытание мне», «Если ты возьмёшься за это испытание, то я тебе помогу» или «Я займусь полицией»; но запрещаются конкретные комментарии: «Я могу бросить 4 кубика в этом испытании» или «Попробуй это испытание, так как у меня есть приспешник, который добавляет 2 к результату».

## ИГРОВОЙ РАУНД

Разыгрывайте раунд следующим образом.

### НАЧАЛО РАУНДА

Прежде всего выполните указания начала раунда, относящиеся к конкретному сценарию, если они имеются.

Далее игроки, основываясь на своих картах на руках, должны договориться, кто станет первым игроком. Выбранный игрок забирает жетон первого игрока и делает следующее:

- если всего игроков 2 или 3, первый игрок берёт 1 карту проблем;
- если игроков 4, по 1 карте проблем берут первый игрок и игрок слева от него.

**Внимание!** Когда игрок берёт карту проблем, он помещает её лицевой стороной вверх перед собой на стол. Её нельзя передавать другому игроку.

### ОПИСАНИЕ РАУНДА

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке каждый игрок в свой ход должен выполнить **2 действия**. При игре с 2 игроками каждый игрок должен выполнить **3 действия**. Когда все игроки сделали ход, раунд завершается.

### КОНЕЦ РАУНДА

Примените указания конца раунда, относящиеся к конкретному сценарию, если они имеются. Затем проверьте, выполнилось ли какое-либо условие конца сценария или конца игры. Если нет, начинайте новый раунд.

## ОПИСАНИЕ ИГРОВОГО ХОДА

Игрок, чей сейчас ход, называется **активным**. Он должен выполнить 2 действия (или 3 действия в игре с 2 игроками) в любом сочетании. Можно даже повторить одно и то же действие дважды. Для всех сценариев есть несколько общих действий:

- набрать приспешников;
- взаимодействовать;
- пропустить действие.

### НАБРАТЬ ПРИСПЕШНИКОВ

*Прежде чем взяться за дело, мы должны убедиться, что у нас есть приспешники для выполнения любой работы и решения любой проблемы. Никто не может быть хорош во всём, но даже последний идиот способен делать хоть что-то правильно.*

Это действие позволяет вам взять на руку 1 или 2 карты из колоды клана. Вы можете сначала взять одну, а затем решить, брать ли вторую. Количество карт на руке не ограничено.

### ВЗАИМОДЕЙСТВОВАТЬ

*Как люди дела, мы не боимся ничего и никого. Цель ясна, и мы движемся к ней во всеоружии. Это может плохо закончиться, но мы готовы пойти на этот риск.*

Это действие — основное в игре. Оно заключается в попытке преодолеть испытания, которые преподносит каждый сценарий, в дополнение к другим проблемам, возникающим во время игры.

Перед взаимодействием выберите испытание, которое хотите преодолеть. Вы можете столкнуться с испытаниями на планшетах сценария, особых картах, а также на картах проблем — ваших собственных или других игроков.

В общем виде испытание выглядит следующим образом.





Преодоление испытания состоит из 3 шагов:

1. Сыграйте 1 или 2 карты приспешников с руки.
2. Бросьте кубики, полученные от этих карт.
3. Определите результат броска.

## 1. СЫГРАЙТЕ 1 ИЛИ 2 КАРТЫ ПРИСПЕШНИКОВ

**Место, связанное с приспешником (только для некоторых сценариев)**

**Специализация**

**Приспешник становится измотанным (♥) после использования способности**

**Способности**

**Ограничение на использование карты в сценарии «Ставок больше нет!»**

Удвойте эффект специализации любого приспешника перед взаимодействием.

Уберите карту проблем из игры.

★ перед взаимодействием уровень сложности не может стать ниже 1!

У каждой карты приспешника в дополнение к способности есть одна или несколько специализаций. Чтобы попытаться преодолеть испытание, вам нужно сыграть 1 или 2 карты приспешников с руки и поместить их лицевой стороной вверх перед собой: эти приспешники принимают испытание и используют только свою специализацию (их способности не учитываются). Каждый из этих приспешников принесёт вам некоторое количество кубиков согласно своей специализации (см. таблицу).

	Количество кубиков
Если специализация приспешника считается наилучшей для испытания	3 белых кубика
Если специализация приспешника (символ совпадает с символом на испытании) не считается наилучшей для испытания, но относится к той же категории (того же цвета и формы)	2 белых кубика
Если специализация приспешника находится в другой категории	1 белый кубик

Всего у вас будет не более 7 белых кубиков, но чаще меньше.

У карты приспешника может быть более чем одна специализация (приспешники 2-го и 3-го уровней), но одновременно вы можете использовать только одну из них. Специализация приспешников очень важна при прохождении испытаний, учитывая, что обычно возможность бросить больше кубиков увеличивает ваши шансы на успех, даже если это и приносит увеличенный риск (об этом ниже).

Всего в игре 5 категорий специализаций, по 2 в каждой.

Категория	Значок	Описание
Информация		Поиск
		Расследование
Сражение		Ближний бой
		Стрельба
Погоня		Бег
		Вождение
Влияние		Запугивание
		Убеждение
Навыки		Лечение
		Ремонт

У специализаций в одной категории одинаковые цвет и форма, чтобы их было легко опознать.

**СИГНАЛИЗАЦИЯ**  
Тот тип в шлеме начинает поликовать, противник ему условно опаснее по физиономии.

**Б** Один игрок берёт карту проблем.

**В** Добавьте 2 ♥ перед взаимодействием.

**Г** Удвойте эффект специализации любого приспешника перед взаимодействием.

В сценарии «Руки вверх!» вам особенно досаждают сигнализация, и поэтому, став активным игроком, вы используете первое действие в своём ходу, чтобы взаимодействовать с ней и попытаться отключить. Вы пытаетесь пройти испытание со сложностью 4, для преодоления которого требуется 2 успеха. Значит, на броске у вас должно выпасть 8 (4x2) или больше (А). Наилучшая специализация для прохождения этого испытания — (В). Вы решаете сыграть двух приспешников с руки со специализациями и (В), что даёт вам 4 белых кубика — 3 за и 1 за (Г).

## 2. БРОСЬТЕ КУБИКИ

Перед тем как бросать белые кубики, которые вы получили согласно сыгранным картам приспешников, вы можете добавить красный кубик. Несмотря на то, что это необязательная возможность, зачастую он будет вашим единственным способом преодолеть испытание. Как только вы собрали кубики, бросьте их все одновременно.

Вы решаете добавить красный кубик к белым, которые вы собрали с помощью своих карт приспешников, и бросаете их, получая следующий результат:





### 3. ОПРЕДЕЛИТЕ РЕЗУЛЬТАТ БРОСКА

Результат броска равен сумме выпавших значений на белых кубиках с учётом эффектов от символов на кубиках и способностей приспешников, которых сыграете вы и другие игроки (см. раздел «СПОСОБНОСТИ ПРИСПЕШНИКОВ» на этой странице).

#### БЕЛЫЕ КУБИКИ

1 2 3 4

Значения от 1 до 4 — это базовые значения, с помощью которых вы преодолеваете испытания.



Кубик заблокирован — вы не можете перебрасывать его. Вдобавок один приспешник по вашему выбору получает 1 урон (см. раздел «ПОЛУЧЕНИЕ УРОНА ПРИСПЕШНИКАМИ», стр. 7).



Вы можете перебросить один или более кубиков по вашему выбору (в том числе красный кубик), которые не заблокированы; после этого этот кубик становится заблокированным.

#### КРАСНЫЙ КУБИК

x2 x3 x4

Примените этот множитель к одному из базовых значений, выпавших на белых кубиках.



Тот же эффект, что и для белых кубиков.



Активный игрок **может** взять карту приспешника из колоды клана.



Активный игрок **должен** взять карту проблем.

**Важно!** Вы берёте карты проблем или карты приспешников, полученные благодаря красному кубику, только после определения результата броска, так что их нельзя использовать для его изменения.



$$3 \times 2 + 1 = 7$$

Результат вашего броска не очень хорош, и вы решаете использовать , чтобы перебросить и . Теперь вы выбрали и . Не имея возможности ещё как-то ещё повлиять на бросок ( заблокирован после применения), вы подставляете к и добавляете , в сумме получая 7 ( $3 \times 2 + 1$ ).

### СПОСОБНОСТИ ПРИСПЕШНИКОВ

У каждой карты приспешника есть способность, обычно позволяющая проигнорировать или изменить какое-либо правило в игре, и во многих случаях это поможет вам изменить бросок кубиков. В любой момент **во время вашего хода или хода другого игрока** вы можете сыграть одну или несколько карт приспешников с руки без траты действия (), чтобы применить его способность. Так вы можете сотрудничать с другими игроками вне своего хода или помогать себе, когда вы ходите сами.

**Использованные таким образом приспешники отправляются в колоду измотанных приспешников** и не учитываются в ограничении на количество приспешников (не более 2), которых активный игрок может сыграть во время своего действия.

Внимание! В сценарии «Ставок больше нет!» вы не сможете использовать способности некоторых приспешников. Это отмечено значком .



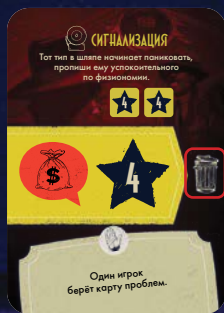
Другой игрок видит, что вы не достигли значения 8, которое нужно, чтобы пройти испытание, и решает вам помочь. Он играет с руки карту приспешника, чья способность позволяет добавить 2 к общему результату броска (A), так что сейчас ваш результат равен 9 (B). Приспешник, сыгранный вашим товарищем, немедленно отправляется в колоду измотанных приспешников (B).

#### УСПЕХ

Чтобы получить хотя бы один успех, итоговый результат вашего броска (после применения эффектов кубиков и способностей приспешников) должен быть больше либо равен сложности испытания. В игре есть испытания, которые требуют более одного успеха, и вы можете получить несколько успехов в одном броске: 2 успеха, если результат броска в два раза превышает уровень сложности испытания, 3 успеха, если он в три раза выше уровня сложности, и т. д.

Если испытание требует более одного успеха, его можно преодолеть за несколько бросков, даже проведённых разными игроками. За каждый успех поместите фишку в соответствующую ячейку на карте. Как только вы получили требуемое количество успехов, вы преодолеваете испытание, после чего применяется исход, указанный справа от испытания (в большинстве случаев это будет сброс карты ). Если вы использовали фишки для подсчёта успехов, после преодоления испытания они возвращаются в запас.





После преодоления  
этого испытания  
сбросьте карту

Благодаря помощи товарища вы получили 2 требуемых успеха и преодолели испытание за одно действие. Сигнализация больше не будет вас беспокоить: сбросьте её карту. Если бы общий результат вашего броска был 7, вы бы поместили фишку на ячейку **4** на карте и могли бы ещё раз попытаться преодолеть испытание «Сигнализация» вторым действием в этот же ход. Или вы могли бы оставить её, чтобы другой игрок разобрался с ней позже.

### ПОЛУЧЕНИЕ УРОНА ПРИСПЕШНИКАМИ

Как было указано ранее, каждый **🔒** блокирует кубик и вдобавок приводит к тому, что один из участвующих в испытании приспешников получает одно очко урона. После определения результатов броска распределите полученный урон между двумя сыгранными вами приспешниками по вашему усмотрению, учитывая следующее:

- если приспешник получает 1 очко урона, он становится измотанным и сбрасывается в колоду измотанных приспешников **👉**;
- если приспешник получает 2 очка урона, он выбывает из строя и сбрасывается в колоду выбывших приспешников **👉**.

Один любой приспешник может получить не более 2 очков урона. Если вы распределили по 2 очка урона на каждого приспешника, но остался излишек, просто игнорируйте его.

Возможны эффекты, при которых **🔒** всё ещё блокируют кубики, но урон, причиняемый приспешникам, игнорируется.

**Важно!** Уже сыгранного приспешника нельзя использовать снова в этот ход. После распределения урона поверните на 90 градусов карты приспешников, которые не ушли в колоды измотанных или выбывших приспешников: вы вернёте их себе на руку в конце своего хода.



Быть гангстером нелегко: при броске вы получили значок **🔒**, и один из приспешников, что участвовали в испытании, получает очко урона и, таким образом, становится измотанным. Вы решаете сделать измотанным приспешника со специализацией **👮**. Поверните другого и оставьте в таком положении на столе: он вернётся вам на руку в конце вашего хода.

## ПРОПУСТИТЬ ДЕЙСТВИЕ

*Когда дело пахнет керосином, может стать только хуже. Иногда лучше отступить, чем отправиться за решётку.*

Вы тратите своё действие на то, чтобы ничего не делать.

## КОНЕЦ ХОДА

Как только вы завершили свой ход, верните себе на руку всех приспешников, оставшихся на столе (повёрнутых): позже вы сможете использовать их снова. Наконец, примените эффекты конца хода со всех своих выложенных карт проблем.

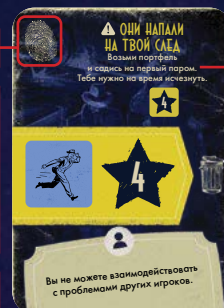
## ПРОБЛЕМЫ

*Жизнь на грани между законом и беззаконием будоражит, но она непростая. На протяжении этого приключения нас будут ждать бесчисленные проблемы, и нам придётся либо уладить их, либо разбираться с последствиями.*

Улика

Испытание,  
которое нужно  
преодолеть,  
чтобы устранить  
проблему

Штраф



Художественный  
текст

Проблемы выдаются лицевой стороной вверх одному из игроков и отображают испытание, для преодоления которого требуется 1 успех. Пока проблема в игре, этот игрок получает штраф, указанный в нижней части карты.

Когда какой-либо эффект предписывает игроку взять карту проблем, игроки должны решить между собой, кому она достанется. Если достичь единого мнения не удалось, последнее слово остаётся за активным игроком.

**Внимание!** В сценарии «Ставок больше нет!» штрафы за некоторые проблемы не применяются. Это указывается значком **🚫**.

## ШТРАФЫ

*Иногда нам приходится просто смириться.*

Штрафы — это всегда негативные эффекты, с которыми вы можете столкнуться на картах проблем, некоторых картах сценария и планшетах сценария. Штрафы могут действовать в разное время и на разное число игроков, например:

	применяется к игроку, который получил эту карту;
	применяется ко всем игрокам;
	применяется в конце раунда.



## УЛИКИ

Неважно, сколько внимания мы уделим деталям и насколько тщательно заметим следы, — всегда можно упустить что-то, что наведёт полицию на нас. Пусть. Главное — быть уверенными, что улики окажутся косвенными и их не хватит на то, чтобы что-то нам предъявить.



На некоторых картах есть отпечаток пальца — это значит, что полиция получила улики против вашего клана.

Если в конце раунда на столе есть 5 отпечатков, вы немедленно проигрываете. Это значит, что вам нужно начать сначала тот же сценарий или какой-то другой и попытаться снова. В игре с 3 и 4 игроками вы также проигрываете, если в конце раунда у одного из игроков на его картах проблем набирается 3 отпечатка.

Отпечатки можно обнаружить на картах проблем и на некоторых картах сценария. Вы должны учитывать все те отпечатки, что есть на игровых элементах на столе в конце раунда.


**Важно!** Количество отпечатков проверяется только в конце раунда. Ничего не произойдёт, если в любое другое время их будет больше, чем разрешено.

## ПОЛИЦИЯ


Полиция следит за нами на хвост и будет следить за каждым нашим шагом. Единственный способ избавиться от них — это переманить на свою сторону. Пока мы им приплачиваем, они нас не потревожат, но стоит нам нарушить сделку, и они снова насядут на нас.

Во всех сценариях, кроме одного, есть своя собственная карта полиции, которую вам нужно поместить на соответствующую ячейку на планшете, а сверху положить на неё жетон полиции стороной «Не контролируется». Если вы преодолеете указанное на планшете испытание по контролю над полицией, переверните жетон стороной «Контролируется». Пока на карте есть жетон полиции (неважно какой стороной он повернут), полиция остаётся неактивной. Проверяйте статус полиции в конце каждого раунда следующим образом.

- Если жетон на стороне «Контролируется», переверните его на сторону «Не контролируется». Вам придётся снова преодолеть испытание в следующем раунде, чтобы полиция оставалась неактивной.
- Если жетон на стороне «Не контролируется», уберите его в коробку — полиция становится активной. Эффект карты полиции применяется со следующего раунда, и до конца сценария вы не сможете снова взять полицию под контроль.


**Важно!** Значки , полученные в испытании контроля полиции, блокируют кубики как обычно, но не наносят урона приспешникам.


Если вы не контролируете полицию в конце раунда, уберите жетон: полиция становится активной, и эффект карты начнёт применяться со следующего раунда



Испытание, которое нужно преодолеть, чтобы контролировать полицию

Если вы берёте под контроль полицию, переверните жетон полиции стороной «Контролируется»

Игнорируйте урон от 



Игнорируйте урон

## КОЛОДА КЛАНА , КОЛОДА ИЗМОТАННЫХ ПРИСПЕШНИКОВ И КОЛОДА ВЫБЫВШИХ ПРИСПЕШНИКОВ

Хоть ваши союзники и сильны, может случиться такое, что и они дойдут до предела возможностей. Задача в том, чтобы заставить их выкладываться по полной, но не перегнуть палку.

На левой стороне каждого планшета сценария находятся 3 ячейки, куда следует помещать приспешников согласно их состоянию:







**Колода выбывших приспешников:** когда приспешник выбывает из строя, поместите его сюда лицевой стороной вверх


**Колода измотанных приспешников:** когда приспешник становится измотанным, поместите его сюда лицевой стороной вверх





**Колода клана:** из этой колоды игроки будут набирать новых приспешников. Эта колода кладётся лицевой стороной вниз!

Вы можете в любое время просматривать карты в колодах измотанных и выбывших приспешников.

Есть несколько способов переместить карты приспешников из одной колоды в другую.

- **Оживить.** Вы можете потратить действие, чтобы попытаться вернуть приспешников из колоды выбывших приспешников. Соответствующее испытание указано на планшете. Каждый успех позволит вам переместить 1 карту из колоды выбывших приспешников в колоду измотанных приспешников  → . Обсудите с товарищами, какие карты выбрать, но последнее слово будет за вами, как за активным игроком.
- **Взбодрить.** Вы можете потратить действие, чтобы попытаться вернуть приспешников из колоды измотанных приспешников. Соответствующее испытание указано на планшете. Каждый успех позволит вам переместить 1 карту из колоды измотанных приспешников в колоду клана  → . Обсудите с товарищами, какие карты выбрать, но последнее слово будет за вами, как за активным игроком. Пополнив колоду клана, перемешайте её.

**Важно!** Значки , полученные в испытаниях при оживлении или взбодрении, блокируют кубики как обычно, но не наносят урона приспешникам.

- **Сплотить клан.** Позволяет вам вернуть сразу всех измотанных приспешников в колоду клана  →  без траты действия ()<sup>1</sup>, после чего вы должны перемешать колоду клана. Вам не требуется преодолевать какое-либо испытание, однако вы получите немедленный штраф, указанный на планшете сценария, который варьируется от сценария к сценарию (на примере выше вам нужно продвинуть часы на одно деление вперёд ).



## КОНЕЦ СЦЕНАРИЯ

В конце каждого сценария все приспешники, оставшиеся в колоде выбывших приспешников, считаются устранёнными и возвращаются в колоду запаса приспешников. Так что хорошей идеей будет оживить их до того, как станет слишком поздно. Переформируйте колоду клана из оставшихся приспешников (тех, что находятся на руках у игроков, в колоде клана и в колоде измотанных приспешников) и верните в коробку карты, относящиеся к конкретному сценарию. Теперь, в перерыве между сценариями, вы должны будете потратить только что полученные очки репутации.

## ПЕРЕРЫВ МЕЖДУ СЦЕНАРИЯМИ

На этом этапе вы вербуете новых приспешников для следующего сценария. Вы должны потратить все только что заработанные очки репутации согласно списку:

- приспешник 3-го уровня стоит 5 очков;
- приспешник 2-го уровня стоит 3 очка;
- приспешник 1-го уровня стоит 1 очко.

Вы можете убрать приспешника по вашему выбору из колоды клана в колоду запаса приспешников, чтобы получить 1 очко репутации, но так можно сделать только дважды за каждый перерыв между сценариями.

Разделите карты из колоды запаса приспешников по уровню, разложив их на три колоды лицевой стороной вниз — по одной на каждый уровень. Чтобы выбрать нового приспешника, случайным образом возьмите 2 карты из колоды желаемого уровня и выберите из двух одну (прислушайтесь к советам других игроков). Вторую карту приспешника положите под низ соответствующей колоды.

Закончив вербовку, замешайте новых приспешников в колоду клана.

Теперь вы можете либо подготовить следующий сценарий (если это уже третий, то им должен стать «Борьба за власть») и продолжить играть, либо сохранить свою колоду клана до следующей игровой встречи. В последнем случае поместите карты колоды клана и запаса приспешников на верх соответствующих колод, чтобы отложить ваши колоды на будущее.

## КОНЕЦ ИГРЫ

*Для нас не существует полумёр,  
мы либо уйдём, забрав своё, либо проиграем.*

Игра заканчивается поражением, если в конце раунда в игре есть 5 отпечатков или если 3 отпечатка накопилось у одного из игроков (в игре с 3 или 4 игроками). В этом случае вы должны начать новую игру с того же или другого сценария.

Вы также проигрываете, если в конце последнего сценария, «Борьба за власть», вам не удастся победить на выборах или вы не справились с предательством.

Поэтому единственный способ победить — это достичь конца последнего сценария «Борьба за власть» и победить на выборах.

## ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

Этот режим разыгрывается точно таким же способом, как и в игре для 2 игроков, за исключением того, что вы будете чередовать свои ходы между двумя наборами карт (т. е. у вас будет 2 руки с картами). Так же как в игре для 2 игроков, у вас будет 3 действия в ход.

Начните игру с двумя наборами карт, лежащими лицевой стороной вверх на столе отдельно друг от друга. Вы должны держать их таким образом в течение всей игры.

В начале раунда вы решаете, какой набор карт получает жетон первого игрока и, соответственно, карту проблем. Таким же образом вы контролируете конец раунда.

Сыграйте свой первый ход в раунде, используя руку первого игрока. Когда вы завершите свой первый ход, сыграйте второй ход раунда другой рукой. Помните, что карты в другой руке могут использоваться только для способностей приспешников, но не специализаций. Когда вы выбираете, куда назначить проблему или штраф, вы сами решаете, какой набор карт пострадает.

После конца раунда, если сценарий не закончился, начните новый раунд, как обычно.

## ПОЯСНЕНИЯ И НАПОМИНАНИЯ


**Рука (ваши карты).** Всегда скрыта от других игроков и не имеет ограничений на количество карт, также вы не можете открыто передавать информацию о ней.

**Общение.** Комментируйте, делайте намёки или предположения, но они всегда должны быть общего плана, не разрешается давать подробную информацию о ваших картах.

**Первый игрок.** Выбирается заново в начале каждого раунда (один игрок может побывать им несколько раз подряд), так что в каждом раунде будет назначаться хотя бы одна карта проблем.

**Белые кубики.** Ваш бросок всегда ограничен количеством доступных белых кубиков, и их никогда не может быть более 7 — столько кубиков в составе игры.


**Красный кубик.** Необязательная возможность для увеличения результата вашего броска.


: не затрачивает действие.

: сбросьте карту.


**Карты приспешников.** Вы можете использовать либо их специализацию, либо их способность, но не и то и другое одновременно.

**Сыграйте 1 или 2 карты приспешников (для взаимодействия).** У этих приспешников используется только их специализация, и они непосредственно отвечают за преодоление испытания. И активный игрок, и другие игроки могут помогать этим приспешникам, разыгрывая других приспешников с руки, но будут применяться только их способности.




**Способности.** Использование способностей приспешников не затрачивает действие (). В свою очередь, сыгранные ради своих способностей приспешники отправляются непосредственно в колоду измотанных приспешников.



**Способности приспешников, связанные с кубиками.** Всегда включают в себя заблокированные кубики , если не указано иначе.





**Удвойте множитель, полученный на  / удвойте эффект специализации приспешника перед взаимодействием.** Если вы применяете одну и ту же способность дважды, эффект накапливается, что эквивалентно умножению в четыре раза.

**Карты проблем.** Они всегда передаются лицевой стороной вверх тому, кто их берёт, а их штрафы являются постоянными, пока вы их не сбросите.


 /  максимум 1 . Даже если специализации, указанные на карте проблем, совпадают с наилучшей специализацией или с категорией наилучшей специализации, каждая из них будет давать вам максимум один кубик.

Когда эффект предписывает вам добавить результат , этот  — виртуальный и применяется только к итоговому результату броска.

  Повысьте или понизьте сложность испытания на указанное число.

**Получение урона приспешниками.** Урон получают только приспешники, непосредственно участвующие в испытании, т. е. только те, которых вы сыграли из-за их специализации; их будет не больше двух. Приспешники, сыгранные ради их способностей, не затрагиваются, так как они и так отправляются в колоду измотанных приспешников.

**Оживить и взбодрить.** Вы можете переместить более одной карты из одной колоды в другую за один и тот же бросок, если получите несколько успехов.

**Сплотить клан.** Эта возможность не затрачивает действие () , а также не требует преодоления испытаний, но взамен немедленно налагает штраф.

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Авторы:** Фабьен Риффо и Хуан Родригес

**Художник:** Эрик Хиббелер

**Графический дизайн и оформление:** Давид Прието

**Разработка и составление правил:** Хуан Луке и Рафаэль Сайс

**Перевод правил:** Джейн Брумхед

Прежде всего, мы благодарим Кэтти и Коринн за их терпение и поддержку.

Отдельная благодарность следующим лицам и организациям: Селина, Антуан, Les Balmes, ассоциация La Maison des jeux de Touraine, ассоциации De Cape et De Dés и Ludo Ergo Sum, Режис Д., кафе le Cubrik, Бони, фестиваль DJAM du Maps, Оливье и Ludendrôme, Хишам и Фред, Крок, Нат, Тибальт и Марилин, Хесус и Сонсолес, Бруно и его фестиваль Ludopathiques, Тео и игроки с фестиваля St-Herblain Double 6.

Также благодарим всех игроков, кто храбро превозмогал наши бесчисленные игровые тесты.

И большое спасибо вам, Рафа, Хуан и Давид из компании Ludonova, за ваш энтузиазм и непоколебимость.

©Ludonova S.L., 2023. Все права защищены.

San Pablo 22 – Córdoba – Spain

www.ludonova.com

## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Директор издательского департамента:** Александр Киселев

**Главный редактор:** Валентин Матюша

**Выпускающий редактор:** Георгий Васильченко

**Переводчик:** Михаил Сунцов

**Главный дизайнер-верстальщик:** Иван Суховей

**Дизайнер-верстальщик:** Сергей Пузиков

**Корректор:** Ольга Португалова

**Лицензионный менеджер:** Иван Гудзовский

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)











LUDONOVA